

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Demensia**

Nisa (2016) menyatakan bahwa demensia adalah sindrom yang diakibatkan oleh penyakit otak yang biasanya merupakan sindrom kronik atau progresif dan juga disebabkan oleh gangguan fungsi luhur pada otak. Penyebab demensia yang paling sering adalah penyakit Alzheimer, yaitu penyakit yang menyebabkan penurunan fungsi kognitif dan pengendalian emosi. Hal ini juga menyebabkan penurunan perilaku sosial dan motivasi orang demensia tersebut.

Nisa melanjutkan bahwa beberapa faktor risiko demensia antara lain usia, konsumsi alkohol, diabetes melitus, *down syndrome*, depresi, dan merokok. Namun faktor yang paling penting biasanya adalah usia, sejarah dan Riwayat keluarga, dan genetik. Pada usia 65 tahun keatas seseorang memiliki risiko demensia yang lebih tinggi. Selain itu, faktor keturunan dan riwayat keluarga (seperti orang tua, saudara kandung, dll) yang memiliki penyakit Alzheimer memiliki risiko yang tinggi juga.

Demensia merupakan kondisi medis yang dampaknya terus meningkat dan menjadi lebih parah secara perlahan-lahan. Menurut Dr Shaikh (2020), tahap-tahap demensia yang disebabkan oleh Alzheimer memiliki 7 tahap berdasarkan skala GDS (*Global Deterioration Scale*). Adapun 7 tahap demensia adalah sebagai berikut:

1. Tahap 1, dimana belum ada perubahan yang tampak secara fisik maupun dari perilaku lansia tersebut. Namun tahap ini dapat di deteksi dengan alat seperti *CT scan* di otak.
2. Tahap 2, dimana penderita mulai memiliki gejala-gejala yang sangat ringan seperti lupa mengenai kata-kata atau salah menempatkan suatu benda.
3. Tahap 3, penderita mulai mengalami hilangnya ingatan jangka pendek dengan contoh seperti lupa dengan nama orang yang baru dikenalnya atau lupa dengan perencanaan aktifitas yang sudah direncanakan seperti sebelumnya. Tahap ini juga membuat penderita lebih sering kehilangan benda dari tahap sebelumnya.
4. Tahap 4, penderita mulai kehilangan minat dalam melakukan aktifitas yang sebelumnya penderita biasanya lakukan atau yang mereka suka. Selain itu mereka juga mulai sulit menghitung hitungan yang berhubungan dengan keuangan, sampai lupa dengan tanggal dan tempat. Di tahap inilah biasanya penderita mulai di diagnosis dengan demensia karena gejalanya sudah mulai tampak terhadap orang di sekitarnya.
5. Tahap 5, penderita mulai mengalami gangguan ingatan yang besar seperti lupa dengan nomor telepon dan alamat rumah sendiri sampai dengan kesulitan dalam membersihkan diri seperti mandi dan mengganti pakaian.
6. Tahap 6, penderita mulai kehilangan ingatan yang signifikan seperti lupa dengan nama orang terdekat (keluarga dan kerabat). Di tahap ini penderita juga sudah mulai mengalami kebingungan dan cenderung gelisah setiap saat.

7. Tahap 7 merupakan tahap akhir dalam demensia. Tahap ini adalah dimana penderita demensia sudah sama sekali bergantung dengan orang lain dalam melakukan aktifitas yang paling dasar seperti makan, minum, berjalan, sampai duduk. Selain itu, mereka sudah mulai kesulitan dalam mengutarakan kata-kata jika ingin berbicara.

#### **2.1.1. Jenis-jenis Demensia**

Dr. Sunur (2020) mengatakan bahwa ada banyak jenis demensia yang dapat dialami oleh seseorang. Pada umumnya, sel saraf akan berkurang seiring bertambahnya usia. Namun, penderita demensia mengalami pengurangan sel saraf yang jauh lebih banyak sehingga menyebabkan penurunan fungsi otak. Beberapa macam jenis demensia adalah sebagai berikut:

1. Demensia pada penyakit Alzhemier.

Jenis demensia ini adalah demensia yang sering dialami oleh penderita. Sekitar 60-80% penderita demensia disebabkan oleh Alzheimer. Jenis demensia ini disebabkan oleh pengendapan di dalam otak sehingga mengganggu kerja sel-sel saraf. Beberapa gejala yang paling umum adalah:

- a. Sulit mengingat berbagai informasi dasar seperti waktu, nama, tempat, tanggal lahir, dan informasi lainnya
- b. Sulit melakukan aktifitas umum untuk diri sendiri seperti berjalan, berpakaian, dan mandi.
- c. Mengalami perubahan kepribadian dan *mood* yang cenderung cepat.

- d. Mengalami kesulitan saat berkomunikasi, seperti berbincang-bincang, *chatting* melalui telepon genggam, dan merespon panggilan oleh orang disekitarnya.

## 2. Demensia Vaskular

Menurut artikel Alzi Indonesia (2019), demensia jenis ini terjadi karena faktor risiko vaskular. Risiko vaskular antara seperti *stroke*, hipertensi, dan diabetes. Pada umumnya, demensia jenis ini terjadi karena adanya gangguan dengan peredaran darah ke otak.

## 3. Demensia dengan *Lewy Body*

Dr Sunur melanjutkan bahwa demensia ini terjadi karena adanya senyawa protein yang tidak normal di dalam otak penderita demensia tersebut. Protein ini menghambat aktifitas kimiawi dan penghantaran sinyal di dalam otak. Hal ini menyebabkan otak tersebut mengalami gangguan dengan gejala yang mirip dengan demensia Alzheimer. Namun *lewy body* dapat menyebabkan gejala yang lebih parah yaitu halusinasi.

## 4. Demensia *Frontotemporal*

Menurut artikel dari Mayo Clinic (2021), demensia ini terjadi karena adanya kerusakan sel saraf otak di bagian depan (*frontal*) dan bagian samping (*temporal*.) Hal ini disebabkan oleh mutasi genetik yang tertentu. Jenis demensia ini merupakan hal yang cukup serius karena area otak bagian depan

dan samping merupakan bagian yang mengatur kemampuan bicara, mengatur emosi, pergerakan, dan membuat rencana.

Gejala yang ditimbulkan tidak jauh dengan gejala demensia lain. Namun yang membuatnya sedikit berbeda adalah demensia ini biasanya menyebabkan hilangnya inhibisi (hambatan) saat berinteraksi dengan orang lain sehingga dapat munculnya tindakan-tindakan yang impulsif.

### **2.1.2. Jenis Terapi Demensia**

Menurut Paskalis (2016), demensia Alzheimer tidak dapat disembuhkan. Obat-obatan yang sudah sering dipakai hanya digunakan sebagai penghambat perkembangan demensia tersebut dan biasanya memberikan rasa tenang ke penderita demensia sehingga mencegah perubahan emosi dan perilaku sehari-harinya.

Demensia memiliki dua jenis terapi, yaitu terapi farmakologi dan terapi non-farmakologi. Terapi farmakologi dibagi menjadi tiga target domain yaitu perilaku, kejiwaan, dan fungsi kognitif. Sedangkan terapi non-farmakologi digunakan untuk melatih fungsi kognitif yang belum rusak secara keseluruhan sehingga dapat memperlambat dan mencegah perkembangan demensia. Terapi non-farmakologi biasanya melibatkan senam otak, terapi relaksasi, dan latihan fisik yang menyehatkan otak.

## 1. Terapi Farmakologi

Paskalis (2016) menuliskan bahwa terapi farmakologi adalah jenis terapi yang menggunakan obat-obatan untuk menghambat atau memperlambat gejala penyakitnya. Obat-obatan ini berbeda-beda keefektifan-nya, tergantung orang yang mengkonsumsinya.

Jenis obat-obatan yang biasanya digunakan untuk demensia karena Alzheimer adalah galantamine, donepezil, rivastigmine, dan memantine. Obat-obatan tersebut sudah sering digunakan untuk meredakan gejala demensia dengan meningkatkan kadar dan aktivitas kimia di otak.

## 2. Terapi Non-farmakologi

Terapi non-farmakologi merupakan jenis terapi yang tidak menggunakan obat-obatan dan dianggap sebagai alternatif terapi. Terapi jenis ini sering digunakan sebagai peningkatan fungsi kognitif yang belum rusak secara keseluruhan. Selain itu terapi ini juga digunakan untuk peningkatan kualitas hidup secara keseluruhan, serta peningkatan kemampuan untuk melakukan aktivitas sehari-hari.

Kegiatan yang biasanya dilakukan adalah jenis kegiatan-kegiatan yang kreatif antara lain seperti senam otak, olahraga ringan, dan melakukan kegiatan sehari-hari yang konsisten namun dibantu sampai penderita demensia dapat melakukannya sendiri. Sedangkan dalam lingkungan keluarga dan masyarakat, penderita demensia dapat dibantu

dengan pendekatan halus terhadap penderita, berempati, serta memberikan lingkungan yang aman dan nyaman.



Gambar 2.1. “Domino”  
(<https://pickupimage.com/free-photos/people-playing-mahjong-game/2330328>, 2015)

### **2.1.3. Pencegahan Demensia**

Dr Willy (2019) menjelaskan bahwa belum ada cara pasti dalam pencegahan terjadinya demensia. Tetapi ada banyak cara yang dapat mengurangi resiko demensia seperti:

1. Berolahraga secara teratur.
2. Tidak/berhenti merokok.
3. Tidur yang teratur.
4. Menerapkan pola makan sehat, misalnya dengan mengonsumsi makanan tinggi serat namun rendah lemak. Mengonsumsi vitamin yang ditujukan untuk kesehatan otak.

5. Menjaga berat badan yang ideal.
6. Melatih otak secara teratur, contohnya adalah rajin membaca dan bermain teka-teki silang.
7. Kurangi atau berhenti mengonsumsi alkohol.

## **2.2. Board Game**

Menurut Romanica (2018), *board game* adalah permainan yang meliputi beberapa objek yang diletakan di atas papan bermain yang sudah disediakan. Papan yang digunakan memiliki banyak tanda yang digunakan sebagai mekanik permainan. Komponen-komponen yang digunakan dalam *board game* antara lain seperti kartu, pion, token, uang permainan, dan lainnya. Permainan ini dimainkan lebih dari satu orang, namun ada juga *board game* yang dapat dimainkan oleh satu orang. Seperti permainan pada umumnya, *Board game* memiliki tema dan aturan bermain yang beragam. Tema sebuah *board game* sangat beragam, dan aturan bermain *board game* dimulai dari yang sederhana sampai dengan yang rumit dan kompleks. Menurut Board Game Geek, sebuah *board game* memiliki tingkat kesulitan dengan skala 1 sampai 5. Tingkat kesulitan yang sesuai dengan orang lansia biasanya memiliki tingkat kesulitan 1 sampai 2.5 dimana permainan tersebut memiliki mekanik yang mudah dimengerti dan tidak terlalu rumit.



### 2.2.1. Jenis-jenis *Board Game*

Karunia (2017) menuliskan bahwa *board game* sudah berkembang sehingga *board game* memiliki banyak jenis. Berikut adalah beberapa kategori jenis-jenis *board game*:

#### 1. *Educational Game*

Sesuai namanya, *educational game* adalah jenis permainan yang memiliki unsur ilmu pengetahuan dan pendidikan sebagai unsur utamanya. Dalam *board game* jenis ini, pemain dapat menambah ilmu baik secara teori maupun secara praktik simulasi sehingga pemain mendapatkan imersi seolah-olah pemain berada di dalam suasana tema yang ada di dalam *board game* tersebut.

#### 2. *Children's Game*

*Children's Game* adalah jenis permainan yang ditujukan untuk anak-anak. Meskipun ditujukan untuk anak-anak, *board game* berjenis ini biasanya memiliki batas umur yang sangat muda sehingga dapat dimainkan oleh semua kalangan usia. Biasanya permainan jenis ini memiliki konten yang tidak terlalu rumit dan berat sehingga cenderung mudah dimainkan. *Children's Game* juga memiliki ciri khas yang menarik dan berkesan sehingga dapat menarik perhatian anak-anak dengan mudah.

#### 3. *Strategic Game*

*Strategic Game* merupakan permainan yang memiliki unsur strategi dan taktik yang harus dipakai pemainnya dalam memainkan permainan tersebut. Permainan jenis ini membuat pemainnya untuk lebih berpikir jika ingin memenangkan permainan

tersebut. *Strategic Game* biasanya melibatkan logika-logika dasar seperti matematika, pemahaman bentuk dan warna, dan lainnya yang dapat dipahami oleh segala usia.

#### 4. *Investation Game*

*Investation Game* adalah jenis permainan yang memiliki unsur-unsur seperti investasi, kepemilikan, ekonomi, dan lain sebagainya. Biasanya jenis permainan ini memiliki tema simulasi yang seperti membangun kota, membangun properti, mengumpulkan uang, dan lain sebagainya.

#### **2.2.2. Mekanik Board Game**

Karunia (2017) meneruskan bahwa sebuah *board game* memiliki mekanik yang sering digunakan. Contoh-contoh mekanisme yang digunakan antara lain:

##### 1. *Trading Mechanism*

Mekanisme ini adalah mekanisme tukar-menukar yang dilakukan oleh antar dua atau lebih pemain. Objek yang ditukar biasanya merupakan komponen yang berbentuk benda atau nilai seperti uang kertas, token koin, dan lain sebagainya. Mekanisme ini juga dapat melibatkan negosiasi, bila mekanik permainan tersebut memperbolehkannya.

##### 2. *Worker Replacement*

Jenis mekanisme ini adalah mekanisme dimana pemain dapat menggunakan objek atau token permainan agar pemain dapat menyelesaikan sebuah pekerjaan yang tersedia di area tertentu. Mekanisme ini membuat pemain dapat berjalan beberapa langkah dalam satu giliran hanya dengan meletakkan token.

### 3. *Non-dice Rolling*

Mekanisme ini adalah sebuah mekanisme yang tidak menggunakan dadu sebagai penentu faktor keberuntungan. Hal ini menyebabkan tingkat keberuntungan semakin sulit diprediksi.

### 4. *Card Drafting*

*Card Drafting* merupakan mekanisme dimana sebuah permainan menggunakan pengocokan (*drafting*) kartu untuk menentukan sesuatu di dalam permainan tersebut. Mekanisme ini membuat tingkat keberuntungan menjadi beragam tergantung jenis dan banyaknya kartu yang digunakan di dalam permainan.

#### **2.2.3. Perancangan *Board Game* untuk Lansia**

Menurut Gerling (2012), perancangan sebuah permainan untuk orang lansia memiliki banyak hal yang harus dipertimbangkan dibandingkan dengan perancangan permainan pada umumnya. Hal ini dikarenakan adanya perubahan-perubahan terkait usia lansia tersebut. Perubahan yang dimaksud antara lain seperti gangguan fungsi kognitif, pengurangan fungsi motorik, dan penyakit kronis yang mungkin diderita. Selain itu, lansia yang hidup dengan perawatan khusus kemungkinan besar lebih terpengaruh oleh perubahan terkait usia tersebut.

Gerling meneruskan bahwa berdasarkan pernyataan tersebut, hal-hal yang harus dipertimbangkan antara lain:

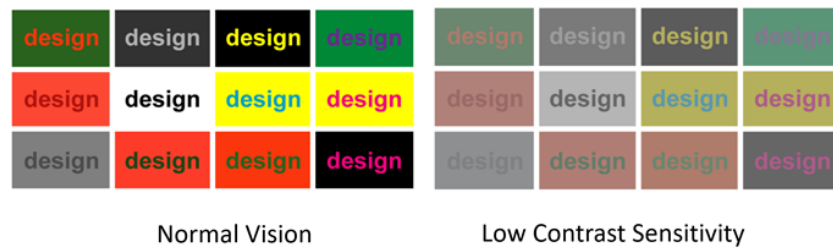
1. Visual permainan harus di buat lebih sederhana (seperti jenis *font*, ukuran permainan, pilihan warna, dst) dan memiliki *user interface* yang memiliki kompleksitas rendah.

2. Pengurangan langkah-langkah dalam menyelesaikan permainan tersebut.
3. Mempertimbangkan dampak dan manfaat permainan tersebut.
4. Tema permainan yang dipilih, antara lain seperti permainan relaksasi dan menghibur, permainan dengan aktivitas sosial, dan permainan yang dapat mengasah otak.
5. Jenis permainan yang disukai oleh lansia, antara lain seperti permainan *puzzle* dan *quiz*.

Selain itu, menurut Mark (2017) pemilihan warna dalam merancang desain untuk lansia juga memiliki banyak pertimbangan yang harus dipikirkan. Pertimbangan yang dimaksud dimulai dari pengurangan persepsi visual seorang lansia, sensitifitas cahaya, sampai membedakan satu objek dengan objek yang lain.

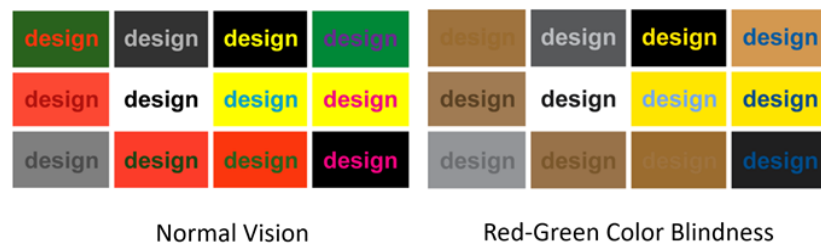
1. Warna

Mark meneruskan bahwa menurut Institut Mata Nasional di Amerika Serikat, sensitifitas kontras di mata mulai berkurang di usia 40 tahun. Hal ini dapat berkurang sampai 83% di usia 80 tahun. Hal ini dapat berpengaruh besar terhadap proses desain untuk orang yang lebih tua karena pemilihan warna menjadi sangat penting agar pemakai memiliki *User Experience* yang positif.



Gambar 2.2. Perbedaan Persepsi Visual Normal Dengan Kontras Rendah  
(<https://eldertech.org/wp-content/uploads/2016/09/Vision-Text-Low-Contrast-Sensitivity-690w.png>)

Selain sensitifitas kontras yang rendah, seseorang juga dapat mengalami beberapa jenis buta warna. Menurut Insititut Mata Nasional di Amerika Serikat, salah satu buta warna yang paling sering terjadi adalah buta warna merah hijau. Mereka meneruskan bahwa 1 dari 12 laki-laki dan 1 dari 200 perempuan di dunia memiliki buta warna tersebut. Kondisi ini dapat meningkat karena usia, yang berarti lansia yang memiliki kondisi buta warna tersebut lebih parah dibandingkan dengan yang masih muda.



Gambar 2.3. Perbedaan Persepsi Visual Normal Dengan Buta Warna Merah Hijau  
(<https://eldertech.org/wp-content/uploads/2016/09/Vision-Text-Red-Green-Color-Blindness-690w.png>)

## 2. Kontras

Dalam perancangan untuk lansia, kontras antara satu warna dengan yang lain harus diperhatikan agar lansia tersebut dapat membandingkan satu objek dengan objek yang lain di sekitarnya. Seperti dengan yang sudah disebutkan,

seorang lansia memiliki kesulitan dalam membandingkan satu objek dengan objek lainnya bila objek tersebut memiliki kontras yang cenderung rendah.



Gambar 2.4. Perbedaan Antara Kontras Tinggi Dengan Kontras Rendah  
(<https://eldertech.org/wp-content/uploads/2017/03/High-vs-Low-Contrast-768x740.png>)

Sesuai gambar tersebut, bisa dilihat bahwa warna yang berbeda tidak selalu mengartikan bahwa kedua warna tersebut memiliki kontras yang tinggi. Hal ini dikarenakan kedua warna tersebut memiliki *tone* (warna abu-abu di dalam warna) yang tidak terlalu berbeda.

Selain itu, menurut tim Spire Digital (2019) ada beberapa tips dalam menggunakan warna dalam desain untuk orang lansia:

- Hindari warna biru dalam komponen desain yang penting
- Jangan menggunakan warna dalam penyampaian tulisan penting
- Merah dan Hijau adalah warna yang paling sulit dibedakan dengan satu sama lain bagi penderita buta warna
- Kontras tinggi sangatlah baik, apalagi jika masih didalam *value* yang sama (seperti warna navy dengan warna biru terang, atau warna hitam & putih)

### **2.3. Lansia**

Menurut Putri (2019), Lansia adalah tahap lanjut di dalam siklus kehidupan yang ditandai oleh penurunan kemampuan tubuh untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Lansia ditandai dengan keadaan dimana seseorang gagal dalam menyesuaikan dengan kondisi stress fisiologis.

Sevrita (2019) menuliskan bahwa seseorang dianggap sebagai lansia setelah umurnya mencapai 60 tahun ke atas. Seorang lansia biasanya didefinisikan dengan kelemahan dan kerentanan yang semakin tampak. Selain itu, mereka juga didefinisikan dengan peningkatan kerentanan terhadap perubahan lingkungan dan berbagai macam penyakit.

#### **2.3.1. Ciri-ciri Lansia**

Ciri-ciri lansia menurut Firdaus (2015) adalah sebagai berikut:

1. Perubahan fisik yang menonjol yaitu penuaan fisik. Penuaan fisik pada umumnya terjadi mendahului penuaan psikologis.
2. Timbulnya masalah dalam penyesuaian diri dan sosial. Misalnya adalah mengalami peningkatan ketergantungan fisik dan ekonomi terhadap orang lain, timbulnya keinginan dan minat baru, serta memanfaatkan waktu luang yang meningkat.
3. Perubahan kemampuan motorik, kekuatan fisik, fungsi psikologis, penampilan, serta sikap yang cenderung menjadi lebih canggung.

4. Perubahan sifat yang berbahaya seperti timbulnya perasaan tidak berguna, merasa rendah diri, merasa tidak enak karena perubahan fisik, dan perubahan pola hidup.
5. Perubahan fisik yang cenderung berbahaya bagi seorang lansia tersebut seperti rentan terhadap penyakit, kurangnya gizi, penanggalan gigi, dan penurunan kemampuan seksual.

### **2.3.2. Fungsi Kognitif Lansia**

Menurut Yuza (2016), fungsi kognitif adalah proses kinerja otak yang berfungsi untuk memilih, menyimpan, memproses, dan mengembangkan informasi yang diterima oleh otak tersebut. Fungsi kognitif terdiri dari beberapa kemampuan seperti bahasa, atensi, memori, dan eksekutif. Fungsi kognitif akan terganggu bila salah satu dari kemampuan fungsi kognitif tersebut mengalami penurunan atau kerusakan.

Gupta (2013) menyatakan bahwa fungsi kognitif akan mengalami penurunan karena faktor usia. Penurunan ini dibagi menjadi dua yaitu normal dan abnormal. Perbandingan antara normal dan abnormal dilihat dari proses penurunan kemampuan pada seorang lansia. Sebagai contoh, kemampuan berbicara seorang lansia tidak mengalami penurunan yang besar bila penurunan fungsi kognitif berlangsung secara normal. Sedangkan di abnormal, penurunan fungsi kognitif berlangsung dengan sangat cepat.



## **2.4. Desain Komunikasi Visual**

Menurut Persada (2015), Desain Komunikasi Visual adalah ilmu menyampaikan pesan dengan menggunakan bahasa visual yang disampaikan dengan sebuah desain. Desain Komunikasi Visual bertujuan untuk menyampaikan informasi dan mempengaruhi atau bahkan mengubah perilaku target yang melihat desain tersebut. Bahasa visual yang disampaikan dapat mencakup grafis, simbol, ilustrasi, tipografi, dan lain sebagainya. Bahasa visual tersebut juga sudah didasari oleh ilmu tata rupa yang sudah dipelajari sebelumnya. Pesan yang diungkapkan juga bersifat komunikatif dan kreatif, pesan tersebut memiliki unsur solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan sebuah masalah.

Widnyana (2014) menuliskan bahwa Desain Komunikasi Visual merupakan bidang ilmu yang berkaitan erat dengan bidang ilmu lainnya seperti budaya, sosial, ekonomi, dan komunikasi. Kaitan yang erat ini membuat orang yang mempelajari Desain Komunikasi Visual memiliki banyak peluang jika ingin merujuk ke bidang ilmu yang lainnya.

### **2.4.1. Elemen Desain**

Ilham (2020) menuliskan bahwa elemen desain adalah hal-hal yang membentuk sebuah prinsip desain. Elemen desain merupakan bentuk dasar yang menopang sebuah desain tersebut. Elemen-elemen desain terdiri dari 6 hal yaitu garis, bentuk, tekstur, ruang, ukuran, dan warna.

### 1. Garis

Garis adalah elemen desain yang menggambarkan hubungan antara 2 titik atau lebih. Garis merupakan elemen desain yang paling dasar namun perannya sangat penting dalam sebuah desain karena garis dapat menentukan keteraturan, memberikan kesan bergerak, serta mempunyai karakter tertentu.

### 2. Bentuk

Bentuk terbuat dari beberapa garis yang saling dihubungkan sehingga garis-garis tersebut membuat sesuatu yang memiliki aspek pengukur seperti tinggi, lebar, luas, dan diameter. Bentuk memiliki banyak jenis tergantung sifatnya, seperti simbol, huruf, dan bentuk nyata (*form*).

### 3. Tekstur

Tekstur merupakan sebuah visual yang diletakan di permukaan dalam sebuah objek yang dapat dinilai dengan cara diraba atau dilihat. Pada umumnya, tekstur adalah sebuah corak yang terletak di sebuah permukaan benda. Tekstur merupakan elemen desain yang dapat menambahkan dimensi, kekayaan objek, serta memiliki imersi yang dapat membawa kesan emosi atau rasa tertentu

### 4. Ruang

Ruang di dalam desain digunakan untuk menyatukan atau bahkan memisahkan elemen-elemen di dalamnya. Ruang digunakan sebagai tempat istirahat bagi mata yang melihat desain tersebut karena ruang memiliki sifat penyeimbang di dalam sebuah desain.

## 5. Ukuran

Ukuran menentukan seberapa besar atau kecilnya suatu objek. Elemen desain ini digunakan untuk menimbulkan kontras atau bahkan penekanan sebuah objek sehingga memiliki perbandingan antara satu objek dengan objek lainnya meskipun berdekatan.

## 6. Warna

Warna merupakan elemen desain yang penting karena memiliki sifat komunikasi yang lebih memikat. Warna dibagi menjadi dua berdasarkan asalnya yaitu warna yang berasal dari pembagian sinar (RGB) atau warna dari unsur tinta (CMYK). Warna memiliki sifat menampilkan identitas, penyampaian pesan, ataupun menarik perhatian.

### 2.4.2. Prinsip Desain

Menurut Rochmawati (2020), prinsip desain adalah bentuk susunan elemen-elemen desain yang dipakai dalam perancangan sebuah desain. Prinsip desain sangat penting dalam perancangan desain karena dengan menggunakan prinsip desain, pesan visual yang disampaikan menjadi lebih kreatif, komunikatif, efektif, dan efisien. Prinsip-prinsip desain dalam ilmu Desain Komunikasi Visual adalah sebagai berikut:

#### 1. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan adalah prinsip utama yang memiliki peran yang sangat penting. Dengan adanya kesatuan, sebuah desain menjadi terlihat lebih teratur dan nyaman untuk dilihat. Sebuah desain mencapai kesatuan bila elemen desain

yang digunakan (seperti garis, bentuk, warna, dst) saling berhubungan dengan satu sama lain.

## 2. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan merupakan prinsip yang digunakan agar sebuah desain menjadi terlihat lebih nyaman dan tidak membuat orang cenderung merasa gelisah atau resah saat melihat desain tersebut. Keseimbangan dalam dunia seni dan desain merupakan prinsip yang tidak dapat diukur namun dapat dirasakan oleh seorang desainer ataupun orang lain yang melihatnya.

Selain itu, menurut Landa (2011), keseimbangan harus dijaga dan berkerja dengan prinsip-prinsip desain yang lain. Karena bila ada satu prinsip yang tidak berkerja dengan satu sama lain, sebuah desain dapat menjadi berantakan dan tidak rapih karena hilangnya keseimbangan di dalam desain tersebut (hlm 26).

## 3. Proporsi (*proportion*)

Proporsi adalah prinsip perbandingan, dimana sebuah desain memiliki perbandingan antar bagian di dalam desain. Teknik proporsi yang sering digunakan disebut dengan *The Golden Mean*. Teknik proporsi ini sudah sering dipakai oleh banyak seniman maupun desainer. sangatlah penting, karena tanpa adanya proporsi sebuah desain akan cenderung menjadi distorsi. Distorsi dapat menyebabkan sebuah desain tidak nyaman dipandang oleh orang-orang karena kurangnya segi harmonis di dalam desain.

#### 4. Irama (rhythm)

Irama adalah kondisi dimana sebuah objek di dalam desain mengalami pengulangan yang terjadi secara terus menerus namun teratur. Selain pengulangan, irama juga dapat digunakan dengan cara variasi. Variasi merupakan perubahan bentuk di dalam desain, namun masih berkesan teratur sehingga masih mempertahankan keharmonisan desain.

#### 5. Penekanan (*emphasis*)

Penekanan di dalam desain merupakan prinsip dimana adanya objek atau visual yang digunakan sebagai titik perhatian di dalam desain. Titik tolak tersebut dipakai agar orang yang melihat desain tersebut mendapatkan daya tarik sehingga mereka mendapatkan minat untuk melihat desain tersebut secara keseluruhan.

#### 6. Dominasi (*domination*)

Prinsip dominasi adalah dimana sebuah objek atau visual di dalam desain memiliki karakteristik yang lebih unggul dibandingkan dengan objek atau visual lainnya. Prinsip ini dipakai sebagai penarik dan pusat perhatian di dalam sebuah desain agar orang-orang tersebut tertarik untuk melihat sebuah desain tersebut.

### **2.4.3. *User Interface dan User Experience***

Menurut Lamprecht (2021), *User Interface* adalah tampilan visual yang membantu pengguna dalam berinteraksi dengan sebuah desain. Tampilan visual ini dibuat agar

pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan sebuah perancangan tanpa merasa ada yang janggal atau aneh saat menggunakan media interaktif tersebut. Oleh karena itu, sebuah desain *User Interface* harus dibuat dengan seintuitif mungkin dengan mempertimbangkan aspek-aspek desain seperti penggunaan bentuk, warna, tipografi, dan peletakan aspek desain tersebut.

*User Experience* adalah pengalaman pengguna dalam melakukan interaksi dengan sebuah desain. Pengalaman ini membuat sebuah desain dapat dinilai apakah desain tersebut mudah dan nyaman digunakan atau tidak. Kualitas *user experience* ditentukan dari nyaman atau tidaknya sebuah desain saat digunakan oleh pengguna. Aspek yang menentukan kualitas *user experience* tidak bergantung pada visual, melainkan bergantung kepada perasaan dan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan desain tersebut. Maka dari itu, perlu melakukan riset mengenai target pengguna sebelum melakukan perancangan *user experience* di dalam sebuah desain.

Adapun perbedaan-perbedaan utama antara *user interface* dengan *user experience* adalah sebagai berikut:

1. *User experience* lebih fokus ke mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah pengguna, sementara *user interface* lebih fokus ke pembuatan objek interaksi yang intuitif dan terlihat baik secara estetika
2. *User experience* biasanya dirancang terlebih dahulu dalam proses perancangan, diikuti oleh *user experience* dimana desainer membuat visual interaktif berdasarkan *user experience* yang sudah di riset.

3. *User experience* dapat di aplikasikan ke semua produk desain, sementara *user interface* hanya dapat di aplikasikan ke produk interaktif saja.

#### 2.4.4. Desain Tipografi

Tipografi adalah teori desain mengenai tata penulisan di dalam suatu perancangan sebuah desain. Tata penulisan yang dimaksud dimulai dari bentuk, ukuran, warna, dan seterusnya. Teori tipografi penting untuk di aplikasikan ke dalam suatu desain karena penggunaan tulisan yang benar dapat mempengaruhi kualitas sebuah desain, dari visual sampai *user experience* pengguna desain tersebut. Prinsip-prinsip teori desain tipografi adalah sebagai berikut:

1. *Typeface*

Di dalam tipografi, ada tiga dasar jenis typeface yaitu *serif*, *sans-serif*, dan *decorative*.



The image displays three distinct typographic styles. The first, 'Serif', is shown in a black font with red outlines highlighting the small decorative strokes at the ends of the letters. The second, 'Sans-Serif', is presented in a clean, black, modern font without decorative strokes. The third, 'DECORATIVE', is written in a black, all-caps, hand-drawn style with irregular letter shapes and varying line weights.

Gambar 2.5 Tiga Jenis *Typeface*  
([https://miro.medium.com/max/250/1\\*EY8Z9XYDINOtZWlutP7lw.png](https://miro.medium.com/max/250/1*EY8Z9XYDINOtZWlutP7lw.png))

*Serif* merupakan *typeface* dimana sebuah tulisan memiliki sebuah garis kecil yang ada di bagian akhir garis huruf tersebut. Serif biasanya membuat sebuah tulisan menjadi lebih mudah dibaca karena huruf-huruf *serif* memiliki kesan kokoh dan kuat.

*Sans-serif* adalah jenis *typeface* yang tidak memiliki *serif*. Jenis tulisan ini biasanya digunakan bersamaan dengan jenis tulisan *serif* dikarenakan keduanya saling melengkapi.

*Decorative* merupakan jenis *typeface* yang sesuai namanya, digunakan sebagai dekorasi dan tidak digunakan sebagai jenis huruf utama dalam desain. Namun, jenis *typeface* ini biasanya digunakan di hal-hal yang spesifik seperti penamaan judul dengan jenis tulisan yang sesuai dengan tema desain.

Penggunaan jenis *typeface* berbeda-beda berdasarkan jenisnya. Menurut Felici (2012), *typeface* berjenis *serif* biasanya digunakan untuk teks utama di dalam sebuah paragraf, jenis *sans-serif* digunakan sebagai judul, dan *decorative* digunakan sebagai penarik perhatian calon pengguna sebuah desain tersebut (hlm. 44).

## 2. Hirarki

Hirarki adalah aspek desain yang membuat tipografi dapat dibedakan sesuai dengan kategori-kategori yang sudah dibuat di dalam sebuah desain. Hirarki dapat dibuat dengan penggunaan jenis tulisan yang berbeda-beda di satu kesatuan sehingga pengguna dapat dengan mudah membedakan tulisan satu dengan tulisan yang lain.





Gambar 2.6 Contoh Hirarki yang Baik di dalam User Interface Sebuah Website ([https://miro.medium.com/max/2400/1\\*10Bxo\\_BZzTzwrk04jgUevg.png](https://miro.medium.com/max/2400/1*10Bxo_BZzTzwrk04jgUevg.png))

### 3. Kontras

Seperti yang sudah disebutkan di hirarki, sebuah tulisan juga harus kontras dengan satu sama lain. Hal ini dapat membuat sebuah desain menjadi lebih mudah dalam membedakan mana hal-hal atau pesan yang ingin disampaikan di dalam sebuah tulisan.

**LARGE** *Small*

Gambar 2.7 Kontras Antara Tulisan Satu dengan yang Lainnya ([https://miro.medium.com/max/2400/1\\*k2vNmOUCsHi5X6Y-7CrVEQ.png](https://miro.medium.com/max/2400/1*k2vNmOUCsHi5X6Y-7CrVEQ.png))

#### 4. Konsistensi

Konsistensi merupakan prinsip desain tipografi dimana penggunaan tulisan harus konsisten saat membuat suatu desain. Seperti contohnya adalah penggunaan jenis tulisan yang sama dalam membuat judul dan isi teks seperti penulisan yang sebelumnya. Jika menggunakan jenis tulisan yang baru akan membuat sebuah desain menjadi tidak seimbang dan memiliki kesan berantakan.

## Chapter One

### *A Dark and Stormy Night*

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec fermentum ullamcorper felis facilisis suscipit. Nulla placerat, justo ac malesuada ornare, arcu dui auctor magna, nec dignissim diam quam in orci. Maecenas molestie arcu ipsum, quis luctus lectus venenatis nec. Cras ac lacus interdum est accumsan aliquam luctus sit amet est. Sed ut est a lorem molestie varius vel et turpis. Sed dignissim est odio, nec facilisis quam convallis sit amet. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Ut pharetra mattis lacinia. Aenean eget quam viverra, congue urna ut, congue odio. Sed tempus ac urna sed viverra. Aliquam faucibus velit nibh, vel lacinia mauris auctor auctor. Quisque at facilisis odio. Nam vestibulum accumsan ex eu tempus.

Pellentesque vitae ante felis. Etiam mauris felis, fringilla ullamcorper posuere quis, eleifend sed turpis. Nullam posuere est id tellus convallis, at aliquet sem viverra. Donec id felis eu justo auctor consequat. Duis ornare vestibulum semper. Phasellus quis molestie lorem. Proin id commodo velit. Suspendisse ut lectus dui. Duis tristique facilisis dolor vel sodales.

Maecenas a sollicitudin ipsum. Mauris vel lectus libero. Aliquam erat volutpat. Vestibulum tincidunt, ex id porta porttitor, risus enim viverra ipsum, vel placerat augue risus sit amet tellus. Curabitur euismod commodo libero tincidunt vehicula. Donec nec accumsan orci. Duis a dui semper, euismod nisi id, interdum ante.

Etiam at mi id nibh tempor consequat a vitae nibh. Ut placerat metus sed purus semper posuere. Proin at odio pellentesque, ultrices leo sed, dignissim ipsum. Nam mollis urna purus, vitae maximus leo aliquet ut. Integer tempor urna ac mollis consequat. Etiam dapibus lacus facilisis, posuere risus at, congue sapien. Donec posuere viverra massa, congue ultrices arcu gravida eget. Integer nec arcu a tortor cursus scelerisque. In sollicitudin nec turpis finibus tristique. Praesent aliquam tristique nulla. Praesent vitae mollis magna. Phasellus at semper turpis. Maecenas lacinia aliquet rhoncus. Etiam id ultrices massa, non accumsan mi.

Page 1

## CHAPTER TWO

### *It Was the Best of Times*

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec fermentum ullamcorper felis facilisis suscipit. Nulla placerat, justo ac malesuada ornare, arcu dui auctor magna, nec dignissim diam quam in orci. Maecenas molestie arcu ipsum, quis luctus lectus venenatis nec. Cras ac lacus interdum est accumsan aliquam luctus sit amet est. Sed ut est a lorem molestie varius vel et turpis. Sed dignissim est odio, nec facilisis quam convallis sit amet. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Ut pharetra mattis lacinia. Aenean eget quam viverra, congue urna ut, congue odio. Sed tempus ac urna sed viverra. Aliquam faucibus velit nibh, vel lacinia mauris auctor auctor. Quisque at facilisis odio. Nam vestibulum accumsan ex eu tempus.

Pellentesque vitae ante felis. Etiam mauris felis, fringilla ullamcorper posuere quis, eleifend sed turpis. Nullam posuere est id tellus convallis, at aliquet sem viverra. Donec id felis eu justo auctor consequat. Duis ornare vestibulum semper. Phasellus quis molestie lorem. Proin id commodo velit. Suspendisse ut lectus dui. Duis tristique facilisis dolor vel sodales.

Maecenas a sollicitudin ipsum. Mauris vel lectus libero. Aliquam erat volutpat. Vestibulum tincidunt, ex id porta porttitor, risus enim viverra ipsum, vel placerat augue risus sit amet tellus. Curabitur euismod commodo libero tincidunt vehicula. Donec nec accumsan orci. Duis a dui semper, euismod nisi id, interdum ante.

Etiam at mi id nibh tempor consequat a vitae nibh. Ut placerat metus sed purus semper posuere. Proin at odio pellentesque, ultrices leo sed, dignissim ipsum. Nam mollis urna purus, vitae maximus leo aliquet ut. Integer tempor urna ac mollis consequat. Etiam dapibus lacus facilisis, posuere risus at, congue sapien. Donec posuere viverra massa, congue ultrices arcu gravida eget. Integer nec arcu a tortor cursus scelerisque. In sollicitudin nec turpis finibus tristique. Praesent aliquam tristique nulla. Praesent vitae mollis magna. Phasellus at semper turpis. Maecenas lacinia aliquet rhoncus. Etiam id ultrices massa, non accumsan mi.

Page 37

Gambar 2.8 Contoh Tipografi yang Tidak Konsisten  
([https://miro.medium.com/max/2400/1\\*4bFeie75QK3ZIrW9bNF6\\_A.png](https://miro.medium.com/max/2400/1*4bFeie75QK3ZIrW9bNF6_A.png))

#### 5. Baris

Baris (atau *alignment*) adalah tata letak tulisan di dalam suatu desain. Tata letak tulisan perlu dipertimbangkan agar peletakan tulisan tidak menjadi berantakan dan konsisten dengan satu sama lain. Selain itu, tata letak juga meliputi jarak antara tulisan judul dan isi teks sebuah desain, serta jarak dengan keseluruhan media desain.

Contohnya adalah seperti menentukan *margin* di dalam sebuah tulisan, memberikan jarak antara gambar dengan isi teks, serta mengatur kerataan tulisan-tulisan.

## 6. *Whitespace*

*Whitespace* merupakan ruang kosong dalam sebuah desain tipografi, dengan ruang kosong yang dimaksud adalah ruang kosong yang berada disekitar objek atau tulisan. *Whitespace* sangat penting karena bila sebuah desain teralu penuh dengan tulisan, maka pengguna akan merasa tidak nyaman dan malas untuk membaca tulisan tersebut karena memiliki kesan yang penuh dan sesak.



Gambar 2.9 Perbedaan Dalam Penggunaan *Whitespace* di Dalam Sebuah Penulisan

([https://miro.medium.com/max/2400/1\\*wU0l3VRsixK5RJjPS5TWfA.png](https://miro.medium.com/max/2400/1*wU0l3VRsixK5RJjPS5TWfA.png))

## 7. Warna

Warna di dalam tipografi juga menentukan *mood* di dalam sebuah desain. Penggunaan warna ditentukan dari *Hue*, *Saturation* dan *Value* dari warna tersebut. Ketiga komponen tersebut menentukan apakah warna yang dipakai cocok di dalam sebuah penulisan.

Penggunaan warna penting agar tulisan dapat dilihat dengan jelas. Sebagai contoh, bila warna di dalam tulisan tidak kontras dengan warna latar belakangnya maka tulisan tersebut akan sulit dibaca.